

Т Р О П Ы

Вступление к быстрому старту для настольной ролевой игры

Вообразите себе… Последний коридор скрылся далеко за спиной, и вот вы стоите в совершенно новом пространстве. Словно электрический ток пробегает по спине. Это явный признак того, что вы, избитые, истерзанные сражениями с монстрами, теперь в ином мире.

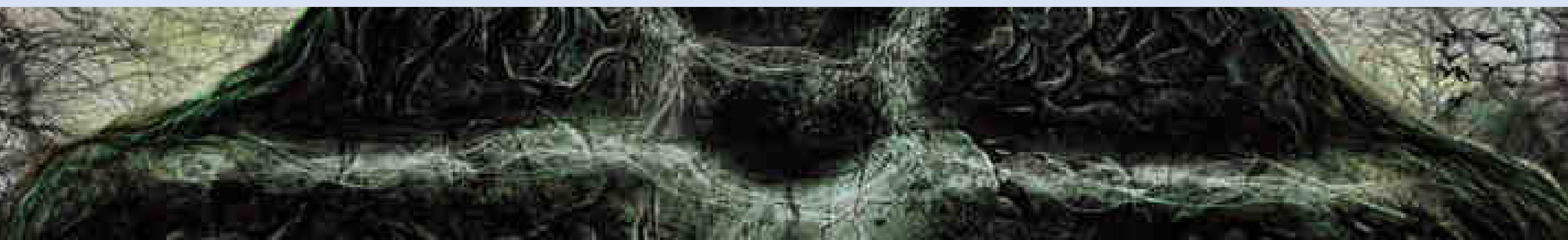
Оказавшись в стенах Приюта, Вы понимаете, что все собравшиеся здесь люди (по крайней мере они таковыми кажутся) - не простые проходимцы. Они - часть одной бесконечной истории, написанной здесь вокруг: расписаны на облупившихся стенах, накарябаны на непроглядных окнах, даже проглядываются в шрамах присутствующих. Но единственное чувство, которое Вы улавливается, так это то, что все вы - часть одной команды.

Что Вы будете делать?

Сколько существует видов хобби, а настольные ролевые игры выделяются из всех. Многие считают, что они – лучший тренинг на воображение и коммуникативность. У игроков есть возможность почувствовать себя совершенно в ином окружении, а у ведущего есть возможность создать свою уникальную историю, и не просто поделиться ею с друзьями, но и дать им ее буквально прожить.

Далее перед вами откроется игра, ядро правил которых называется «Интегри», а мир этой игры называется «Тропы». Это игра про путешествия по разным мирам в жанре ужасов и фентези.

Данный буклет нужен для ознакомления: тут вы найдете слова от автора, фамилии тех, кто помогал, краткие справки и напоминания. В части для игроков будут написаны основные правила. В части для мастера – соответственно для ведущего игры.



Здравствуй, дорогой читатель!

Перед тобой pdf версия книги правил авторской настольной ролевой игры (НРИ) «Интегри: Тропы», и я могу попытаться угадать, что ты сейчас чувствуешь.

Честно, когда мне говорят, что, мол, я тут придумал свою собственную систему, и (!) написал её, то смотрю я на этого человека скептически. Потому, что, многие мало-мальски опытные ведущие НРИ пытаются сварить что-то такое-эдакое. И обычно у них получается криво. Встречаются, конечно, и удивительные образчики, интересные концепты, настоящие находки, к которым, я очень надеюсь, ты и отнесешь, дорогой читатель, то, что увидишь на следующих страницах.

Забегая вперед, я хочу сказать, что начал создавать эту игру только потому, что множество других игровых систем не могли в полной мере позволить отыграть мою задумку. Задумка изначально была играть в жизнь после смерти, но с тех пор, пока игра создавалась, очень сильно развилась. В такой сеттинг из кучи сеттингов.

Это НЕ путешествия во времени, НЕ «Planescape», НЕ «Доктор Кто». Это скорее «Мор: Утопия» с «Silent Hill», но с разными мирами.

Эта игра будет постоянно обновляться. Выходить с заплатками и переписками. Даже сейчас я знаю, что исправлять и переписывать, что точно войдет в следующее оформление.

Игра всегда развивается и расширяется, поэтому важно уточнить текущую версию обновления. Рабочая группа всегда старается сделать качественный продукт. Мы правда очень хотим, чтобы вам понравилось!

Данная версия игры с обновлением от **февраль 2015**

Если интересно поболтать с нами, то стучитесь:

http://vk.com/expguild

Skype, Steam, Origins, ВКонтакте, Twitter, Facebook: **furydante**

aalustry@gmail.com

Эта история началась с одного сна, а продолжилась в ролевой игре и рассказах. Это игра о раздвоенности нашей личности. Тропа - это мистико-фантастика про иные миры, идея которой зародилась в моей голове еще в 2004м. Будучи подростками, мы с товарищами обсуждали схожие сны, которые видели с периодичностью примерно раз в месяц. Ничего удивительного в том не было, ведь мы были близкими друзьями. Но образы, которые мы выдумали и обсуждали, глубоко засели в моей голове. Далее же вы откроете мир мистических приключений, настольно-ролевую игру, полную опасностей и эпических событий. Лишь перелистните страницу, читайте и… воображайте.

- искренне ваш, Денис Лобазов

Power 19: главные вопросы

О чём ваша игра?

Это игра про путешественников (Странников) по мирам (Слои). Их можно было бы назвать супергероями и параллельными мирами, но на самом деле все не так тривиально. Это игра про тех, кого смерть (или что похуже) выкинуло за «грань» родного мира, и теперь они вынуждены искать свой новый дом. Которого им не найти.

Чем заняты персонажи?

В основном - выживанием! Персонажи постоянно вынуждены бежать от опасности. Встречать лицом к лицу ужасы потустороннего мира. На этом пути любой моток скотча уже окажется помощью в заплатке брони и починке вооружения.

Чем заняты игроки (и мастер, если он есть)?

ДМ (действующий мастер) занят придумкой и закручиванием сюжета и Троп (подземелья, соединяющие Слои) вокруг персонажей. Игроки поочередно также становятся Действующими, имея шанс внести свои детали в описания окружения (обмениваясь нарративными правами). Также игрокам нужно умело пользоваться ресурсами персонажа: хиты, адреналин, Вдохновение (мана), и т.п.

Как ваш сеттинг помогает реализовать концепцию игры?

Сама игра создается только потому, что прочие игровые системы не позволяют полностью отыграть все задумки Троп.

Как правила по созданию персонажей помогают реализовать концепцию игры?

Персонажи состоят из трёх важнейших частей, которые выбираются и настраиваются при создании: раса, Искра Жизни (1й класс), Архетип (2й класс). Каждая из частей призвана отыграть различные потусторонние аспекты персонажа.

Какие стили игры/поведения ваша игра поощряет (или пресекает)?

В изначальной задумке Тропы - это ужасы на выживание, приключения, исследование подземелий, триллер, боевик. В идеале в Тропы можно играть просто как в варгейм.

Как именно эти стили игры/поведения в вашей игре поощряются (или пресекаются)?

За следование выбранной для персонажа линии поведения и действий игрок получает достижения, оговоренные составляющими по созданию персонажей. За достижения даётся игровой опыт, очки судьбы, сокровища, которые могут повысить выживаемость, и позволит зайти немного дальше за грань иных миров.

На кого в вашей игре возлагаются повествовательные права и обязанности?

На ДМ и игроков в соотношении 65% и 35%.

Как и чем ваша игра увлекает игроков?

Хардкором: чтобы продвинуться вперед необходимо превосходить жуткие события и быть одной командой.

Комбинаторикой: система создания персонажа очень гибкая, можно создать множество типажей.

Потусторонним: фентезийные страшилки о загробных и иных мирах с продуманной кастовой системой тех, кто живёт в них.

Какой механизм бросков используется в игре?

Кубик стата 1 + кубик стата 2 + навык. Разрешение задач, когда игрок заявляет действие и результат броска показывает его успешность.

Как механика разрешения помогает концепции вашей игры?

Полученное знание о потустороннем иногда кажется персонажу истинным, но в итоге получается лишь вершиной айсберга. Это как философия - всегда есть что открывать.

Развиваются ли персонажи в вашей игре? Если да, то как?

Множеством различных способов: базовый уровень растёт за счёт игрового опыта. Классовый уровень за счёт опыта навыков. Все очки опыта вместе превращаются в очки тренировок, которые раскрывают новые черты.

Как развитие персонажа (или его отсутствие) помогает реализовать концепцию игры?

При высоком базовом уровне - окрепшая Искра Жизни, сама суть души персонажа.

Чем выше уровни персонажа, тем сильнее его восприятие и влияние на потустороннее.

Какого результата вы хотите для игроков, какое вы хотите оставить им впечатление от игры?

Творческого инсайта, коммуникативной самореализации, чувства глубокого погружения.

Какие части вашей игры получили больше внимания? Почему?

Странствий по мирам и способностям по перемещениям и духовным "фишкам". Очевидно почему.

Какая часть вашей игры приводит лично Вас в наибольший восторг? Почему?

Таблица тренировок, Искры Жизни, функции действия. Потому, что я сам получал творческий инсайт, создавая их. А еще в игре великолепная система создания персонажей.

Что ваша игра даёт игрокам такого, чего другие игры не могут дать, не дают или даже не обещают дать?

Миров, которые вовсе не параллельны, да и вовсе не миры. Возможность нестандартного сотворчества. Возможность объединения своих творческих задумок. Настольный симулятор выживания в потустороннем окружении.

Игру в жизнь после смерти.

Как вы хотите опубликовать игру?

Всегда есть мечта о печати, но в современных реалиях раскрученная pdf уже было бы прорывом.

На кого рассчитана ваша игра?

На любого человека старше 14 лет.

Что ждет вас дальше

В данный букет было решено включить всяческие вспомогательные таблицы и справки. Дело в том, что тестирование показало: намного проще заглянуть в начало, чем листать потом много страниц в поисках нужной информации. В этом смысле, если вы читаете правила этой игры впервые, то вы можете лишь бегло просмотреть эти таблицы, чтобы не останавливаться на них лишний раз. Можем заверить: так будет проще. Для начала не загружайте ваш мозг всеми правилами сразу. «Интегри: Тропы» относится к НРИ со сложными правилами: здесь нужно будет учитывать способности персонажа, комбинировать его характеристики с навыками и применяемыми предметами. Нужно будет распределять предметы, загружая тело, следить за показателями персонажа, постоянно обменивая адреналин на выгоды, пункты действий на, собственно, действия, а за пропущенные по вам удары врагов расплачиваться хитами.

Правила, описанные в буклете игрока, составлены таким образом, чтобы не вдаваться в подробности мира игры. Так сделано специально, чтобы не захламлять головы читателей лишней информацией. В конце концов, игра не легкая. В полной книге правил можно найти расширенные правила как для создания персонажей, так и для построения сюжета, составления Троп, которые изображаются в виде подземелий где-то между миров. Через одни Тропы ваши герои могут путешествовать от места к месту. Через другие можно обнаружить древние руины, секретные пространства, сокровищницы. В остальном эта игра – классический пример НРИ, когда группа авантюристов встречается в таверне, не дороге, или по среди сражения, и отправляется искать славы и богатств… или просто выживать (это тоже благородная цель). А еще эта игра сложная с точки зрения как раз выживания. Она создана бросать вызов игрокам.

В последние годы в мире НРИ прочно заняли лидирующие позиции простые игры с банальной механикой, берущей оригинальностью и/или атмосферой. Разрабатывая эту игру, мы стремились сделать современный продукт, но не собирались впадать в банальщину. Да, у игры есть свой порог вхождения, но плейтесты показали, что оно того стоит. Это игра про превозмогание. Игра про героев. Игра для ВАС.

Что такое Тропы?

Тропы (или же TRAILS) – это мрачные, леденящие душу, истории о потусторонних мирах, в которые предстоит отправиться игрокам в лице своих альтер эго, тех, кто перемещается по реальностям. Их называют Странниками. В иных играх-триллерах вам предлагается оказаться в роли исследователей, детективов или даже экстрасенсов. На Тропах вы сами станете частью потустороннего, сохранив самобытность и человечность. Это не героическое фентези: каждая опасность может обернуться катастрофой, а каждая встреча с монстром – это испытание смекалки и воли.

Тропы – это игра про возможность заглянуть в отражения нашей Вселенной. Каждая новая Комната в игре – это взгляд Действующего Мастера (ДМ-а), Ведущего, через призму жизни в его фантазии. В этом странствии сами игроки нередко будут становиться «Действующими», имея возможность повлиять на окружающую игровую реальность своей фантазией. Настоящее приключение рождается, когда вы открываете новые пространства, погружаясь в стиль мистических приключений.

Мы постарались учесть как можно больше интересов, создавая эту игру, продумывая и прорабатывая каждое слово правил. Инновации и классический игровой процесс – вот на что делается упор.

Отличительные характеристики

Существует определенное количество различных миров, история которых лишь частично может напоминать наш мир. Эти пространства находятся на стыке друг друга, где ткань реальности может искажаться, наслаиваться, вызывая своеобразную Волну. Пронзая Волну силой своего духа, Странники осуществляют свои переходы.

Стилистика миров, особенности местных жителей, их посвященность в суть мироустройства, техническая продвинутость – все это зависит от того или иного Слоя (так тут называются миры, ведь параллельными или альтернативными их сложно назвать). В основном, Слои делятся на Внутренние (преимущественно в фентезийном стиле), и на Внешние (альтернативная история привычной нам Земли).

Существует принцип «адаптивности материи», гласящий, что существует лишь то, что заложено в сознание людей. Если в мире «нет магии», то при переходе из иного мира магический источник обратится в клубок проводов. Если в мире нет огнестрельного оружия, то дробовик обратится в соединение металлических пирамидок. То же самое с одеждой: переходя из мира в мир, ваша одежда подстраивается под стиль этого Слоя.

Оказавшись в том или ином Слое, персонаж может заглянуть в местный Астрал (страну призраков) и Ид (мир идей). Последний является «паранормальным интернетом», через который можно связываться с другими Странниками и искать информацию.

Герои Тропы

Представьте себе постоянно меняющийся антураж: фабричные трубы, пасмурное небо грязно-серого цвета, разбитые улочки с магазинами корпораций, которые по желанию Странников могут смениться на гильдии или паровые мануфактуры в соседстве с уличными газовыми фонарями. В такой обстановке легко теряются в тенях переулков люди, видавшие смерть. На них постоянно ведется охота потусторонних сил, и за пару сотен тиров (межмировая валюта) они готовы выполнить работу охранников, разведчиков или даже убийц. Атмосфера должна создаваться мрачная и напряженная.

Персонажи Тропы - бегущие от множества опасностей и призраков, молодые, амбициозные юноши и девушки, которые только начали получать свои первые шрамы, делая робкие шаги по Тропе между миров. Здесь легко вспомнятся герои «Ночного Дозора», Ричард из «Ричард Длинные Руки», общая стилистика World of Darkness, разнообразные герои серии Silent Hill, троица героев из «Мор: Утопия», Промежуток с его обитателями из «Тургора» или дом с духами из «Тук-тук-тук».

Откуда пришли Странники

Давным-давно, когда человечество даже не могло существовать, жили Первые Странники. Это были существа иного уровня, живущие за гранью понимания материи и пространства. Это были существа Жизни и Смерти. Не боги, но и много больше. Однажды они столкнулись с непреодолимой силой в виде всепоглощающего Хаоса, который полностью уничтожил общество Первых. И тогда они бежали в иные пространства в поисках нового места для жизни. В материальных мирах они жить не смогли. Поэтому Первые зародили там жизнь, став её основой, а впоследствии – людьми, передав им способность переходить. Но Хаос не дремлет.

Общество Странников – это смесь канонов, тайное общество между мирами. Огромная роль религии, остаточные понятия о чести, в ряде случаев - мистицизм, сектантство, нигилизм, а также порождаемые расслоением общества революционные настроения. Большое влияние кастовой системы в обществе, особенно если речь идёт о Параллелях – небольших пространствах между миров, где умещаются города-государства Странников.

Памятка игрока

Общие сведения

- Чтобы сделать что-то, сделай бросок:
Стат 1 + стат 2 + навык
  - Нет навыка? Кинь д12 (и надейся, что не выпадет 1 или 2).
  - Чаще всего в сумме нужно выкинуть 9 – это средняя «сложность».

- Выкинешь на сложность выше – получишь КУБИК ЭФФЕКТА.
  - Выкинешь на кубах единицы – получи КУБИК ПРОВАЛА.
  - В любом случае кинь д12 и за каждую 3ку получи бонус или штраф.

Делаешь много заявок – становишься Действующим.
- Быть Действующим – круто!
- Можно описывать из глаз персонажа, и это будет ПРАВДОЙ
- Можно описывать, но не добавлять ценности, монстров или важных НИП.

Сокращения
* - пункт действия
- Вдохновение (за эти пункты идет колдовство)
@ - адреналин, накапливается в страшные моменты, может вызвать Резонанс, исчезает 1 в час
® - Резонанс, спасет в самый страшный момент, см. далее
\+ - шаг в шарактеристике
д – дайс, игральная кость, указывает сколько граней на дайсе должно быть

Уровень может быть базовый и классовый
Изначально у персонажа они оба равны 1. Базовый увеличивается за счет опыта (ДМ выдаст его в конце встречи в зависимости от полученных достижений). Классовый увеличивается в зависимости от частоты применения навыков.

Уровень дает хиты и ништяки!

Бой

Инициатива: Скорость+Чутье+базовый ур.
- ✓ Перед 1м раундом все получают д12 адреналина.
  - ✓ Каждый новый ход адреналин поступает от значения класса.
- ✓ Когда адреналин дойдет до Предела, он обнуляется, а персонаж получает ®

Общедоступные действия:
1) Ходьба (* за клетку/метр)
2) Атака (зависит от оружия)
3) Защита (6+шаги в Интеллекте или скорости; что больше – против ближки, что меньше – против дальнего боя; за 2* можно применить блок или уворот)
4) Изготовка (перенос хода)
5) Действие характеристики (4* физическое, 3* характер, 2* ум)
6) Захват (физ. действие, заканчивает атаку, Эру+Коор+д12 пр. Уворота)
7) Ретироваться (физ. действие, выйти из ближки, иначе враг бьет свободную атаку)
8) Интуитивное колдовство (действие ума)
9) Магическая атака (действие характера)
10) Удар из тени (враг не видит вас – один из дайсов повреждения поверните на максимальное значение)
11) Перезарядка (зависит от оружия)
12) Применить навык (зависит от навыка)

Ресурсы персонажа

Пункты действий (*)
1) В начале столкновения, ДО первого раунда, у вас треть от максимума (округлить вниз)
2) В начале хода восстановите до максимума
3) Можно оставлять на ход врага запас для уворота и блока

Адреналин

Класс	Сейчас	Предел

3 адреналина (@) тратится на:
1) *
2) Смещение статов
3) Отчаянную попытку

Резонанс ® тратится на:
1) +д12 *
2) +д12 #
3) –д12 повреждений

Но важнее всего – на бонусы к действиям за символы в типе характера!

Вдохновение восстанавливается:
1) После хорошего сна на бросок Нитей
2) Полностью после получения Резонанса за Добродетель
3) На д12 после получения опыта за Грех

Вдохновение в основном тратится на:
1) 1 на магические атаки (не силы)
2) д6 на мистические навыки
3) д12 на предельные усиления мистическими навыками

И на иное, описанное спец. правилами.

Авторы
Задумка, автор, текст, оформление
– Лобазов Денис

Правка и редактура:
Цехмистренко Мария

Художники:
Валерия Архипова
Максим Бахарев
Елена Бутенко
Татьяна Горюнова
Ежи
Светлана Иконникова
Екатерина Кулешова
Денис Лобазов
Виктория Макарова
Богдан Тимченко
Тимур Хазаржан
Мария Цехмистренко
Наталья Шадрина
Анна Юрчук
Ragevine

Плейтестеры:
Команда 1: Юрий Дюков, Константин Леонов, Мария Цехмистренко.
Команда 2: Никита Шикин, Максим Таргунаков, Арсений Макарычев, Андрей Лялин, Александра Леонова.
Команда 3: Ольга Мищук, Максим Бахарев, Андрей Шумеляк, Полина Никитина.
Команда 4: Гоар Гаян, Евгений Краснов.
Команда 5: Анна Костина, Виталий Кузнецов, Виктория Макарова, Михаил Клепиков, Влад Гончаров, Анастасия Уланова.
Команда 6: Екатерина Кулешова, Павел Ильин, Антон Хантимиров, Татьяна Горюнова, Никита Мезенин.
Команда 7: Александр Язвинский, Ника Васильева, Сергей Бальцер, Александр Стрепетилов, Наталья Шадрина.
Команда 8: Алена Хасанович, Ксения Сованова, Вея Азбите, Александр Зубец, Александр Карачаров.
Команда 9: Андрей Чуриков, Дарья Симонова, Андрей Жигалов, Станислав Рогкустов.

Благодарности:
Евгений Литвин, Павел Ильин, Юрий Дюков, Константин Леонов
– за отличные подаренные идеи

На следующих страницах вы найдете лист персонажа (состоит из двух страниц), а также «рычаги ресурсов». Если вы решите создать персонажа собственными силами при помощи правил быстрого старта или при помощи книги правил, то вам понадобится лист персонажа. Давайте назовем его «схемкой».

Схемка сделана таким образом, чтобы вам было удобнее записывать статистику персонажа по мере его создания. Возможно данная версия не идеальна, но (верьте или нет) это ее уже версия 3.6, и она неплохо показала себя во время плейтестов.

Создавая персонажа, заполняйте схемку в соответствии с тем, что вы выбираете. Впрочем это ваша схемка, так что используйте ее так, как вам будет удобнее! Отметим, что некоторые силы и способности могут не влезть в короткие строки вашего листа, поэтому есть смысл просто распечатать или переписать их на отдельном листе.

Рычаги ресурсов – это очень полезный инструмент для игры. Отмечайте ресурсы вашего персонажа при помощи пуговиц, монеток или кубиков, чтобы лишний раз не стирать их на схемке. Вы можете манипулировать ими, чтобы следить за состоянием своего персонажа. Это очень наглядно, особенно хорошо видны сколько выгоды можно получить за адреналин (за каждые 3 пункта @). Рычаги родились руками плейтестеров и в итоге стали неотъемлемой частью игры.

Если вы не хотите, или вам некогда, тратить время на создание персонажей своими силами, в наборе быстрого старта присутствуют полностью готовые персонажи. Для ведущего также подготовлен «модуль» - сценарий, который можно использовать для вашей первой игры.

И помните главное правило настольных ролевых игр: получайте удовольствие! Если какие-то правила сложны – игнорируйте их. Ведь вы здесь для того, чтобы путешествовать по Тропе, а не чтобы следовать ее правилам.

Все Странники так делают.

Игрок:	
Персонаж:	
Раса:	
Искра (баз. ур.):	
Архетип:	
Класс (ур.):	
Добродетель:	
Грех:	
Тайна:	

Δ – дейст-е, Ψ – эм-н, Ω - знания

Репутация (и Слои для применения)

Пассивные способности и бонусы:

Травмы:

Очки тренировок:

Баз. опыт (надо):

Черты персонажа:
Инициатива
(Скорость+Чутьё+базовый уровень)
Восприятие
(Чутьё+Нити+базовый уровень)
Шок тела
(Тело+Интеллект)
Шок духа
(Воля+Чутьё)
Шок реакции
(Координация+Эрудиция)
Защита
(Интеллект/Скорость + базовый уровень)
Меньшее – от стрельбы; большее - от ближки

	всего	сейчас
Действия Скорость + Интеллект		
Вдохновение Нити + Эрудиция		
Хиты Тело + раса + класс		
Резонанс		
Стресс Воля + Интеллект		

Грани:

Тело

Физическая

Скорость

Координация

Харизма

Характер

Нити

Воля

Сейчас

Предел

Макс знач Тело+Харизма

Адреналин

Классовое значение

Даётся каждый раунд боя

Интеллект

Ментальная

Чутьё

Эрудиция

Навык: Стат 1 + стат 2 + значение		Опыт
ведущий		
статы	кубы	
основной		
статы	кубы	
основной		
статы	кубы	
вторичный		
статы	кубы	
вторичный		
статы	кубы	
вторичный		
статы	кубы	
вторичный		
статы	кубы	
малый		
статы	кубы	
малый		
статы	кубы	
малый		
статы	кубы	
малый		
статы	кубы	
малый		
статы	кубы	
дополнительный		
статы	кубы	
дополнительный		
статы	кубы	
дополнительный		
статы	кубы	

↓ Направленности	Специализации ↓

Активные силы

Родной Слой: → Дух:

Событие жизни 1 (бросок):

Врожденное от расы:

Приобретенное от расы:

Событие жизни 2 (бросок):

Искра скрывается в…

Дополнительные записи

Событие жизни 3 (бросок):

Соц. Класс:

Детали:

Родные:

Стиль:

Прическа:

Важное:

Внешность:

Аксессуары:

Связи, знакомства, общая история с другими

Оружие	Действ	Повреж	Дистан	Обой	Перезар	вес	Спец. правила

Броня	Досп. хиты	Порог	штраф	вес	Спец. правила

Распределение веса (на каждой конечности = ½ Тела ячеек, на спине Тело*3)

Голова
Ячеек веса есть____
Занято____

Спина
Ячеек веса есть____
Занято____

Торс
Ячеек веса есть____
Занято____

Правая рука
Ячеек веса есть____
Занято____

Левая рука
Ячеек веса есть____
Занято____

Правая нога
Ячеек веса есть____
Занято____

Левая нога
Ячеек веса есть____
Занято____

Инвентарь:

Тиры	Сереб.	У.Е.

Действия	Адреналин	Вдохновение		Хиты		Резонанс	Стресс
1	1	1	26	1	26		1
2	2	2	27	2	27		2
3	3	3	28	3	28		3
4	4	4	29	4	29		4
5	5	5	30	5	30		5
6	6	6	31	6	31		6
7	7	7	32	7	32		7
8	8	8	33	8	33		8
9	9	9	34	9	34		9
10	10	10	35	10	35		10
11	11	11	36	11	36		11
12	12	12	37	12	37		12
13	13	13	38	13	38		13
14	14	14	39	14	39		14
15	15	15	40	15	40		15
16	16	16	41	16	41		16
17	17	17	42	17	42		17
18	18	18	43	18	43		18
19	19	19	44	19	44		19
20	20	20	45	20	45		20
21	21	21	46	21	46		21
22	22	22	47	22	47		22
23	23	23	48	23	48		23
24	24	24	49	24	49		24
25	25	25	50	25	50	Уровень сложности за каждый пункт Резонанса	25

Рычаги ресурсов персонажа

- Пользуйтесь рычагами, если не хотите лишний раз марать лист персонажа
- Используйте любые подручные предметы, чтобы использовать их для отмечания текущего состояния ресурса
- Не забудьте разделить хиты пополам (подчеркнув границу, например), чтобы отметить критические и регулярные
- Для удобства вы можете поставить на действия два маркера на адреналин, чтобы отмечать накопленное значение, и сколько еще можно использовать в конкретном раунде
- Не забывайте использовать Грани: они являются отличным подспорьем в опасных ситуациях
- В начале дня и при переходе в\Резонанс становится равен 1

Для первых Тропа стала настоящим откровением. Чем-то, что действительно открыло глаза на многовековые события истории, пронизывающей целые миры невидимой нитью. Или Нитями, энергиями всего живого. Мало кто может догадываться, что все, известное нам, действительно не то, чем кажется.

Вот Странник зажался в угол. Его трясет. Да, ему холодно, но трясет его от страха. В коридорах слышны шоркающие звуки шагов. Эти существа выслеживают его, причем не по запаху, а скорее… по духовному следу? По ауре. Дрожащая рука подтянула ближе старый револьвер. Если он спрячет ауру, оружие сломается. Или же последний патрон следует потратить на себя?

Перед вами начало пакета быстрого старта для настольной ролевой игры. В данном буклете собрана вводная информация, а также полезные вспомогательные материалы, которые пригодятся вам в будущем. Для полноценной игры вам понадобится также стандартный набор игральный костей (дайсов) с разным количеством граней.

Г. Красноярск, 2015, настольная ролевая игра в жанре мистического фентези, «Интегри: Тропы»